

| | |
|--|--------------------|
| Projeto de Engenharia de Software | |
| Visão | Date: <27/03/2021> |

Projeto de Engenharia de Software

Visão

1. Introdução

Neste projeto tem-se como base o que os stakeholders esperam da aplicação, demonstrando dessa forma como o projeto deve funcionar, tendo dessa forma seus critérios e suas funcionalidades alinhados ao que é esperado. Diante disso, segue um breve resumo do que a aplicação deve fazer. Para essa demonstração a aplicação será analisada em três visões. A primeira é do usuário que não é logado no sistema, a segunda é do usuário que está logado no sistema e quer cadastrar imóveis sendo esta a visão de proprietário e a terceira visão é do usuário logado que quer alugar o imóvel sendo este o inquilino.

O projeto tem como principal objetivo desenvolver uma aplicação que realize um serviço de aluguel de imóvel. Desta forma, o usuário deve ser capaz de acessar o sistema e caso não esteja logado ele pode visualizar quais são os imóveis a disposição de aluguel, e quando estes estiverem logados além de conseguirem visualizar quais os imóveis disponíveis eles podem cadastrar imóveis que ele queira disponibilizar para o aluguel. Nessa etapa em que ele pode cadastrar imóveis ele também pode descadastrar e editar informações sobre o imóvel que foi cadastrado por ele. Existe uma lista de elementos que devem ser preenchidas ao cadastrar o imóvel, sendo elas: a classe do imóvel, descrição, endereço, número máximo de dependentes, período de disponibilidade (início e fim) e o valor mínimo da diária. Como nesta visão o usuário é tratado como proprietário, ele também pode ter acesso a lista de propostas que seu imóvel teve e acessar aos dados que foram propostos.

Agora, trocando a visão de proprietário para a visão do usuário que quer alugar o imóvel, trataremos ele como o inquilino. Este ao acessar o sistema deve logar no sistema e deve procurar pelo imóvel de interesse, ao encontrar o imóvel ele deve ter acesso a realizar a proposta de aluguel, ao realizar esta proposta ele deve preencher as seguintes informações: período de aluguel (sendo a data de início e a data de fim), o número de hóspedes e o valor diário a ser proposto. O sistema deve introduzir regras que proíbem o cadastramento de propostas que não atendam aos critérios que o proprietário insere ao cadastrar o imóvel. Além disso o inquilino pode ter algumas funções de acesso, nelas ele pode ter controle de quais propostas foram aceitas ou não, sendo elas as seguintes: cadastrar proposta, listar propostas que já foram feitas por ele, apresentar os dados das propostas por ele cadastradas e descadastrar alguma proposta.

O sistema tem como função realizar o meio de comunicação entre o proprietário e o inquilino de forma em que eles possam selar acordos que tenham benefícios para ambos.

2. Posicionamento

Diante desta forma de análise a partir do que os stakeholders esperam do sistema foi desenvolvido uma aplicação que pode promover o desenvolvimento desta aplicação. Desta forma todos os usuários do sistema podem ter a visualização do programa de cada eixo esperado, sendo eles separados em três visões:

- Usuário não logado
- Usuário logado que utiliza a aplicação como proprietário.
- Usuário logado que utiliza a aplicação como inquilino.

2.1 Declaração do problema

| | |
|--|--------------------|
| Projeto de Engenharia de Software | |
| Visão | Date: <27/03/2021> |

| | |
|-----------------------|--|
| Problema | <i>O problema como um todo consiste no diálogo que deve ocorrer entre um proprietário e um inquilino de um imóvel. Nisso eles devem conseguir entrar em acordo sobre a proposta que é oferecida pelo inquilino e o que o proprietário espera de forma que o sistema só autorize propostas que passam pelo proposta inicial que é dada pelo proprietário ao cadastrar o imóvel.</i> |
| Afeta | <i>Isso afeta diretamente o inquilino que está logado no sistema, seja ele como proprietário ou inquilino.</i> |
| O impacto do problema | <i>O impacto é na construção do sistema, de forma que ele rege como o sistema deve funcionar. Demonstrando como deve ocorrer a comunicação sem ter maiores problemas no momento da contratação.</i> |
| Solução de sucesso | <i>Com a solução pode-se prover uma melhor comunicação do sistema, pode-se ter uma contratação mais segura e sem maiores problemas, pode oferecer propostas de diversas regiões, sendo que o proprietário aceita aquela que o atende melhor, podendo o proprietário lucrar mais do que o esperado.</i> |

2.2 Declaração de posição do produto

| | |
|-------------------------|---|
| Para | <i>Pessoas que buscam alugar imóveis em períodos curtos ao longo do ano em diferentes lugares.</i> |
| Quem | <i>Necessário para fornecer uma aplicação que realize a negociação entre os usuários de forma mais rápida e eficiente.</i> |
| Aluga_imóveis | <i>Categoria: aluguel e busca de imóveis.</i> |
| Benefícios para comprar | <i>Como maior benefício para comprar este produto está no fato de promover uma facilidade para pessoas que querem alugar imóveis em diversas regiões. Sendo possível conseguir contato direto com o proprietário do imóvel.</i> |
| Diferente | <i>Diferente de aplicativos que possuem apenas o contato do aluguel via empresas, sem ter o contato com o proprietário.</i> |
| Nosso produto | <i>Nosso produto preza pela clareza no momento da contratação do aluguel do imóvel, além de fornecer a possibilidade de contratar aluguel de imóveis em diversos lugares do Brasil.</i> |

3. Descrição do Stakeholder

3.1 Sumário do Stakeholder

| | |
|--|--------------------|
| Projeto de Engenharia de Software | |
| Visão | Date: <27/03/2021> |

| Nome | Descrição | Responsabilidades |
|--|---|---|
| <i>Acionistas que querem investir no mercado de turismo.</i> | <i>São acionistas que querem prover um recurso que possa promover uma iteração rápida entre o proprietário e o inquilino.</i> | <i>Como stakeholder é dado que é garantido a necessidade de um mercado que receba o produto, havendo dessa forma demanda pelo produto. Será possível analisar o desempenho da aplicação desde o primeiro dia que ele é divulgado até o final do seu ciclo de vida de produto.</i> |

3.2 Ambiente do usuário

Segue um detalhamento de como o ambiente de trabalho do usuário ocorre.

Número de pessoas envolvidas na conclusão do sistema? 1

Isso está mudando? Não

Quanto tempo dura um ciclo de tarefas: Em torno de duas semanas.

Quantidade de tempo gasto em cada atividade? 8 horas.

Isso está mudando? Varia devido a necessidade de detalhamento do artefato.

Existe restrição de ambiente de trabalho? Sim, apenas em home office.

4. Resumo do produto

4.1 Necessidades e recursos

| Necessidade | Prioridade | Recursos | Liberação Planejada |
|---|------------|---|---------------------|
| Funcionalidade do site. | Alta | Desenvolvimento em html. | Sim |
| Organização do site em ordem que explique as necessidades do usuário de forma ágil e fácil. | Alta | Depende do desenvolvimento do mockup. | Sim |
| Visualização via mobile. | Média | Versionamento deve ser previsto no desenvolvimento do site. | Sim |
| Imagens que demonstrem como o proprietário deve inserir no site. | Baixa | Busca por imagens que podem descrever bem o funcionamento. | Sim |
| Imagens reais | Baixa | Busca por imagens reais para integrar o site. | Não |

| | |
|--|--------------------|
| Projeto de Engenharia de Software | |
| Visão | Date: <27/03/2021> |

5. Outros Requisitos de produto

| Requerimento | Prioridade | Liberação planejada |
|--|-------------------|----------------------------|
| Desenvolvimento em html. | Alta | Sim |
| Desenvolvimento do site em outra linguagem que permita melhor integração com o banco de dados. | Baixa | Não |
| Desenvolvimento de wireframes. | Alta | Sim |
| Desenvolvimento de protótipos. | Alta | Sim |
| Desenvolvimento de mockup. | Alta | Sim |
| Disponibilidade de aplicativo para ios e android. | Baixa | Não |
| Desenvolvimento apenas do site, sendo permitido o uso em diversos aparelhos apenas utilizando o navegador padrão como chrome, mozilla, explorer. | Média | Sim |